« Montre-moi ton avatar et je te dirai qui tu es ! »

Elles peuvent paraître plutôt neutres. Pourtant, la façon dont nous personnalisons ces marionnettes virtuelles en dit beaucoup sur nous, parfois même à notre insu.

Stocklib ©

Depuis la fin du XIXe siècle, « avatar » (du sanskrit « *avatara* ») s'emploie au sens figuré. Le sens qui dérive des incarnations du dieu hindou est celui de « changement », de « transformation », exprimant des formes diverses d'une chose ou d'une personne. Dans les espaces virtuels, un avatar est une marionnette de pixels dont le rôle est infini.

Définir la dépendance

Diriger un avatar peut paraître difficile à beaucoup d'entre nous. Mais pensons à ce qui se passe quand nous apprenons à conduire une voiture. Au début, c'est une machine étrangère, vaguement inquiétante, parfois rebutante, et il nous faut de longues heures pour la manipuler convenablement. Mais une fois l'apprentissage réussi, la voiture que nous conduisons est comme une seconde peau. Nous avons intégré le maniement de ses commandes et nous faisons correspondre sa vitesse et son accélération à nos attentes comme s'il s'agissait de nos propres jambes. Nous avons également intégré le volume de la carrosserie dans notre schéma corporel de façon à éviter les collisions. De fait, conduire devient une activité aussi naturelle que marcher.

Cette expérience commune de conduire notre voiture (ou, à une autre échelle, de manier un outil) est identique à celle de l'utilisation d'un avatar. Pas tout de suite, bien sûr, mais une fois l'apprentissage réalisé, l'avatar se révèle d'un usage bien plus riche qu'une voiture. Le bâton, l'épée ou la raquette qui prolongent sa main font complètement partie de notre intégrité corporelle, comme des accessoires réels. Avec lui, grâce à lui, par son intermédiaire, nous sentons, mesurons et éprouvons. L'avatar nous impose peu à peu sa propre logique. Il n'est plus moi qui suis dans ma chambre ou mon bureau ; c'est moi qui suis lui, là où il se trouve, au combat ou dans la rencontre séductrice. L'avatar s'anime grâce à moi et j'y suis pour ainsi dire incarné. Et ce n'est qu'un début… L'avatar peut en effet remplir un, ou plusieurs rôles :

– il peut être un outil me permettant de me déplacer d'un point à un autre, de combattre et de résoudre des énigmes ;

– un *alter ego* : je vois le monde à travers ses yeux un peu comme je le regarde à travers le pare-brise de ma voiture quand je suis à mon volant ;

– un compagnon, si je choisis de le voir sur mon écran comme extérieur à moi et m'accompagnant partout ;

– un objet de désir vêtu, fardé et paré pour susciter le désir des internautes et combler mes attentes narcissiques.

Cette symbiose réussie entre l'internaute et son avatar est particulièrement mise à l'épreuve dans les rencontres virtuelles. En effet, mon avatar est dépendant de moi pour le choix de son apparence, de ses vêtements, de ses compétences, voire de son métier. Mais je suis, quant à moi, dépendant de lui pour découvrir les espaces virtuels – et certains sont fort beaux ! – et mettre en scène mes fantasmes dans la rencontre avec d'autres avatars. Si je sais pourtant que mon avatar n'est qu'une toute petite partie de moi, je m'aperçois avec surprise que cette partie est souvent confondue avec mon identité réelle. Confronté à un avatar féminin, chacun a donc tendance à croire qu'il cache une vraie femme !

Comme une mère et son bébé

L'avatar n'est pas seulement une extension de mon corps (comme un marteau ou une voiture), il est aussi une créature indépendante de moi qui continue à agir lorsque je cesse de le contrôler. Il peut, par exemple, combattre automatiquement si je l'ai programmé pour répondre aux agressions et se placer, de lui-même, à la bonne distance de sa cible pour que ses coups portent (par exemple, si c'est un archer ou un jeteur de sorts). C'est pourquoi il me semble que le processus en jeu est moins de l'ordre de l'incorporation (1) que de

l'empathie (2). Sa dynamique emprunte précisément son modèle à la relation qu'une mère entretient avec son bébé (3). En effet, l'internaute qui se « crée » un avatar éprouve tôt ou tard des émotions « pour lui » et « avec lui ». Ainsi, une jeune femme adepte de Second Life (4) me disait ressentir le picotement des bulles sur sa peau quand elle plongeait son avatar dans un jacuzzi virtuel !

Mais ce n'est pas parce que l'avatar représente son utilisateur que celui-ci ressent les choses comme s'il les vivait lui-même. En réalité, l'internaute ne perçoit pas les sensations en première personne, mais de façon comparable au souvenir réactivé d'émotions réellement éprouvées et vécues par empathie pour quelqu'un. Et le modèle de cette situation est bien la relation entre une mère et son enfant. L'avatar chargé de nous représenter dans les espaces virtuels a donc deux polarités.

Lorsque nous le dirigeons et agissons à travers lui, il nous incarne, mais quand il est en situation d'éprouver des sensations, il devient notre enfant. C'est de cette façon qu'il faut comprendre les propos de la jeune femme évoquée précédemment. Quand elle plonge son avatar dans le jacuzzi virtuel, les picotements qu'elle ressent sont bien de l'ordre d'une sensation physique, mais indirecte, comparable à ce que peut éprouver une mère quand elle baigne son bébé et s'émerveille de le voir si heureux ou, à l'opposé, lorsqu'elle le voit se cogner et a mal pour lui. Autrement dit, cette sensation est de l'ordre de l'empathie primaire dans laquelle j'imagine éprouver la même chose que l'autre. Les moments vécus avec intensité laissent en effet subsister des traces mnésiques qui ne demandent qu'à être réveillées par le simple spectacle d'une situation qui les rappelle. Ceux qui ont un jour souffert sous la fraise d'un dentiste comprendront ! La vue de quelqu'un dans cette situation (ou parfois le simple bruit caractéristique de l'instrument) suffit à évoquer des sensations pénibles. C'est pourquoi, et bien qu'elle ne m'en ait jamais parlé, je pense que cette jeune femme aime à se plonger dans un jacuzzi, sinon elle n'aurait pas éprouvé autant de sensations lorsqu'elle y trempe son avatar !

Le test de l'avatar

De nombreux jeux commencent par la construction de son avatar : ce moment est une sorte d'épreuve projective où le joueur choisit le sexe, la taille, l'apparence et les caractéristiques psychologiques de son personnage. Dans les jeux en réseau – dont le plus connu est *World of Warcraft* – tout joueur doit également spécialiser son avatar pour les affrontements. Trois possibilités s'offrent à lui :

– les *Tank* sont chargés d'attirer l'attention des ennemis et d'encaisser leurs coups ;

– les *DPS* (Dommages Par Seconde) infligent un maximum de dommages à l'ennemi à chaque seconde ;

– les *Healer* soignent les joueurs de leur équipe. L'association des trois est indispensable pour réussir une attaque.

Autre exemple, dans les *Sim's,* le petit théâtre familial de chacun est ressuscité à volonté, avec la possibilité d'inverser les générations ou de se mettre en scène sous un autre sexe… Parfois, l'avatar est fabriqué sur mesure pour redonner vie à ce que nous avons été (un enfant malmené par exemple) mais, le plus souvent, il incarne une facette imaginaire de soi qui réalise les rêveries glorieuses du joueur, triomphe des monstres, fait fortune, dirige un empire, tout à la fois César, Alexandre le Grand et Ulysse. Mais, à d'autres moments, l'avatar accueille la part sombre du joueur, ce que la saga de la *Guerre des étoiles* appelle la *« face noire de la force ».* Bien des joueurs prennent ainsi plaisir à tuer, étriper, torturer des personnages générés par l'ordinateur. Ils ne deviendront évidemment pas des criminels pour autant ! (5)

Une histoire personnelle

Les possibilités des avatars ne s'arrêtent pas là. Chacun peut aussi y mettre des disparus qu'il a connus ou imaginés à partir de ce qu'en disent ses proches. Ce n'est plus le petit théâtre des vivants, mais celui des revenants et des fantômes…

• Un disparu très cher

Le personnage auquel le joueur donne vie est aussi parfois une figure parentale à laquelle il cherche à rester attaché. Valérie Morignat, qui s'est choisie comme avatar sur Second Life une femme noire, déclare par exemple : *« Le fait que je sois une femme noire n'est pas du tout un hasard. Je suis originaire de Nouvelle Calédonie. Ma grand-mère était canaque, j'ai un métissage invisible. Quand je rencontre les gens, c'est la chose que j'ai envie qu'ils sachent. »* (6) Ici, le choix de l'avatar relève clairement du désir conscient de rendre visible, dans le virtuel, une réalité invisible dans le réel. Mais souvent, ce choix a aussi une composante inconsciente. Plusieurs années après avoir créé son avatar, Valérie Morignat a découvert qu'elle lui avait donné des cheveux bleus parce qu'enfant, elle appelait sa grand-mère canaque *« Mamy Blue »* ! La façon dont nous personnalisons ces marionnettes chargées de nous représenter en révèle beaucoup plus sur nous que nous ne le croyons…

• Un « fantôme psychique »

Beaucoup d'enfants n'ont pas reçu de la part des adultes qui les entourent les mots pour penser les désastres vécus par leurs ancêtres. Ils vivent alors avec des angoisses qui ne sont pas les leurs : guerres civiles ou familiales, maladies gardées secrètes, avortement, abandon ou trahison… Il arrive donc parfois qu'ils mettent en scène, dans la réalité, des événements familiaux problématiques dont ils n'ont entendu parler que par ouï-dire (7). Quelquefois aussi, les enfants explorent ces opacités familiales à travers leurs jeux. Gaspard, par exemple, a donné à son avatar un nom qui n'évoque, ni la puissance, ni la gloire, mais une simple famille écossaise : *« Mac Gregor ».* À ma question sur ce nom, il répond d'abord qu'il l'a choisi au hasard et que cela n'a pas d'importance. Mais la fois suivante, il m'explique avoir soudain réalisé que « Mac » signifie « fils de », et que son père s'est toujours plaint de ne pas connaître l'identité de son géniteur ! Gaspard a donc donné ce patronyme à son avatar comme il aurait aimé pouvoir rendre à son père sa filiation en l'appelant « fils de ». Grâce à ce choix, il permet, comme dans un rêve, à son père de connaître enfin ses origines, et d'être lui-même l'acteur de cette révélation (8).

Pour conclure

Nous voyons qu'il existe beaucoup de raisons de s'intéresser aux avatars d'un joueur. C'est vrai pour les parents, les éducateurs, mais aussi les thérapeutes d'adolescent : « *Montre-moi ton avatar et je te dirai qui tu es !* »

Serge Tisseron,
psychiatre, psychanalyste,
docteur en psychologie.

1– Au sens où en parle Jean-Pierre Wanier pour les outils (Construire la culture matérielle : l'homme qui pensait avec ses doigts, Paris : PUF, 1999).

2– Tisseron S., L'Empathie, au cœur du jeu social, Paris : Albin Michel, 2010.

3– Tisseron S., Virtuel, mon amour ; penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies, Paris : Albin Michel, 2008.

4– Seconde Vie, ou Second Life est un univers en 3D dans lequel évoluent des internautes du monde entier, un « monde virtuel en ligne sans limite ».

5– Tisseron S., Qui a peur des jeux vidéo ?, Paris : Albin Michel, 2008 (en collaboration avec Isabelle Gravillon).

6– Morignat V., Le Sujet désenchanté : suprématie et singularité dans les mondes virtuels, conférence du 3 mai 2007, à la Maison Suger.

7– Tisseron S. (1996), Secrets de famille, mode d'emploi, Marabout, 1997.

8– Pour d'autres exemples de telles situations, on peut consulter Tisseron S., 2008, op. cit.

1RE MUTUELLE DU MONDE HOSPITALIER,
la MNH est aujourd'hui un acteur majeur de la prévention.

Très active en matière de **prévention des risques professionnels** (lombalgie, stress), la MNH s'investit également dans **la lutte contre le tabagisme, le Sida, l'alcoolisme, le cancer...** à travers de nombreuses actions d'information et d'éducation sur le terrain.

L'implication de la MNH se traduit également par **l'inclusion de prestations de prévention** dans ses formules de Protection Santé.

Découvrez les actions de la MNH sur
www.mnh.fr